

Poesia Digital

Por uma poesia do ciberespaço – interfaces¹

“When you are interacting with a computer,
you are not conversing with another person.
You are exploring another world.”
John Walker

Resumo: O objetivo do presente estudo é discutir algumas mudanças epistemológicas da poesia contemporânea tendo em vista outras transformações já operadas quando do surgimento da poesia concreta, da vidoarte e da videopoesia. Hoje, assiste-se à transposição de textos já publicados em suporte papel para o ciberespaço e à criação de um novo fazer poético da ordem da hibridização abrindo campos cada vez mais arrojados, interativos e inquietantes. Nas formulações do filósofo Peter Sloterdijk, pretende-se pensar a poesia construída como uma expressão do que ele chama espumas (metáfora empregada para enfatizar a condição do pós-moderno sob vários aspectos).

Palavras-chave: poesia digital, hibridismo, fricções, interface, interatividade.

Nas últimas décadas, tem-se assistido a uma convergência cada vez mais profícua de meios e linguagens para o surgimento de objetos estéticos. As pesquisas em tecnologias de comunicação, cada vez mais avançadas, contribuem para o surgimento de motivos poéticos em situações nem sempre previstas, o que faz com que elementos como o sublime e os modelos de subjetividade até então vigentes sejam substituídos por questões em torno do provável, do inconstante, desestabilizando estruturas territorialistas e instaurando mudanças na concepção poética. Parece ficar patente nas discussões mais críticas acerca da arte contemporânea a necessidade de buscar o espaço entre linguagens.

Como afirma Lúcia Santaella,

[...] as linguagens antes consideradas do tempo – verbo, som, vídeo – espacializam-se nas cartografias líquidas e invisíveis do ciberespaço, assim como as linguagens tidas como espaciais – imagens, diagramas, fotos – fluidificam-se nas enxurradas e circunvoluções dos fluxos. Já não há lugar, nenhum ponto de gravidade de antemão garantido para qualquer linguagem, pois todas entram na dança das instabilidades. Texto, imagem e som já não são mais o que costumavam ser. Deslizam uns nos outros, sobrepõem-se, complementam-se, confraternizam-se, unem-se, separam-se e entrecruzam-se. Tornam-se leves, perambulantes. Perderam a estabilidade que força de gravidade dos suportes fixos lhe emprestavam. Viraram aparições, presenças fugidias que emergem e desaparecem ao toque delicado da pontinha do dedo em minúsculas teclas (SANTAELLA, 2007, p. 24).

Experimentando com os novos formatos de linguagem, a poesia se insere subrepticamente nas dobras do ciberespaço cuja principal característica é a conexão, como bem afirma André Lemos (2004). São operadas mudanças na interface e na epistemologia do fazer poético para o surgimento dos mecanismos que formam esse espaço entre.

É nesse sentido que se encontra o objetivo do presente estudo: abrir um espaço de discussão sobre algumas questões inquietantes acerca da poesia digital, ciberpoesia. Como

¹ Ana Paula Ferreira. Doutoranda em Comunicação e Semiótica – PUC/ SP.

pensar e fazer poesia explorando o que há de mais intrínseco ao meio digital? Como operar a máquina para fazer surgir o poético em meio às interfaces do multiforme? Como pensar a poesia da convergência dos meios e de linguagens? Se o método de trabalho não é linear, como fazer para que o resultado também não seja? Para pensar nessas perguntas, os principais aportes teóricos serão Peter Sloterdijk, com a metáfora das espumas, Vera Casa Nova com o conceito de fricções, Peter Weibel e seu pensamento sobre interface.

Linguagem poética e cibercultura

Pensar a linguagem poética no meio informacional que dá vida ao ciberespaço é, em primeiro lugar, abrir-se para uma nova epistemologia dos processos cognitivos envolvidos quando se trata dos elementos que dão sustentação para a poesia na contemporaneidade. Nesse sentido, é necessário superar as formulações tradicionais que se encontram na tríade autor-texto-leitor para abrir espaço a outros grupos associativos na construção dos objetos poéticos como programador-poeta-máquina-texto-leitor, como será estudado mais adiante.

O metamundo heterogêneo e virtual assumido pelo ciberespaço hoje é importante para entender essas questões. A expressão espaço híbrido torna-se bem apropriada para falar das relações que envolvem as experiências sociais e cognitivas atualmente. Vive-se num espaço constituído de dobras derivadas das sobreposições de real e virtual, projeção e presentificação.

Há alguns anos, estudar o ciberespaço era, quase sempre, falar de um potencial de representação da vida, de simulação de situações reais. Em muitas situações, experimentar com a máquina situações, em espaços virtuais, que não poderiam ser testadas no mundo físico. Hoje, porém, mais que simular condições no meio híbrido, fala-se muito em emulação, em derivações da experiência, em vidas paralelas. O *Second Life* possibilita inclusive formas de criar e fazer relacionarem entre si vários avatares do mesmo sujeito numa espécie de espectros do eu presentificados no meio híbrido. Diana Domingues quando se refere ao xamanismo para falar da arte interativa do ciberespaço, caminha nessa mesma esteira de pensamento. Há uma atração por experimentar as potencialidades que essas novas modulações de espaços podem oferecer. Como afirma Lemos,

o ciberespaço é a encarnação tecnológica do velho sonho de criação de um mundo paralelo, de uma memória coletiva, do imaginário, dos mitos e símbolos que perseguem o homem desde os tempos ancestrais. Nos tempos imemoriais, a potência do imaginário era veiculada pelas narrações míticas, pelos ritos. Eles agiam como um verdadeiro *media* entre os homens e os seus universos simbólicos. Hoje, o ciberespaço funciona um pouco dessa forma. Ele coloca em relação, ele incita a abolição do espaço e do tempo, ele transforma-se em lugar de culto secular e digital. (LEMOS, 2004, P. 128-129)

Não se trata de uma quebra com a noção de lugar, mas uma diferente abordagem do espaço. Quando Peter Sloterdijk (2006) fala da experiência do humano hoje vivendo em meios artificiais cada vez mais em decorrência das condições atmosféricas cada vez mais nocivas, as possibilidades dessa vida contemporânea, com certeza, passam pelo espaço informacional que é o ciberespaço numa espécie de transferências dos mecanismos que evoluem, geram ou são conseqüentes da percepção que, por sua vez, passa a ser aguçada por aparatos (ampliação da visão, da audição, do tato, etc.).

A poesia digital, a ciberpoesia é uma poética que se pensa nessa esteira de espaços paralelos que se encontram, se fundem ou mesmo se opõem. No desenvolvimento das experimentações, vê-se um processo de apropriações fazendo com que essas práticas sejam

construídas cada vez mais em consonância com as potencialidades que os novos meios têm a oferecer. É interessante perceber que a produção da poesia acompanha o desenvolvimento das chamadas novas tecnologias já há algum tempo. E. M. Melo e Castro² com suas pesquisas em visualidade e poesia cinética, desde *Roda lume*³, *Infopoemas*, *Signagens*, dentre outros, propõe trabalhos que primam pela ousadia de exploração do verbal com visível subversão da linguagem.

A pesquisa da poesia em formatos de vídeo atravessou décadas desde as experiências e Melo Castro. Um trabalho pioneiro no Brasil na perspectiva da tradução intersemiótica é *Vídeo Poesia – Poesia Visual*⁴ dos poetas Augusto e Haroldo de Campos, Décio Pignatari, Arnaldo Antunes e Julio Plaza. Trata-se da transcrição dos poemas “SOS”, “Femme”, “Arco-Íris no Ar Curvo”, “Dentro” “Parafísica” e “Bomba”. A proposta fundamental era potencializar efeitos do verbivocovisual através da animação, modelagem das letras e até mesmo com alguns recursos tridimensionais, além da edição propriamente dita. Ao transcriar os poemas, os poetas e técnicos que o fizeram procuraram, na abertura que aqueles textos já apresentavam (no que se refere ao suporte), os procedimentos para o experimento videográfico ou digital, via fricções. É a transcrição entendida como um desdobramento do “original” e que tende a ampliar os processos de significação do primeiro texto. Mesmo que alguns desses trabalhos continuassem mais interessantes em outros suportes (“Poema-Bomba” já tinha sido recriado em holografia), o experimento é interessante como pesquisa das possíveis explorações por poetas de procedimentos técnicos, na época, ainda de difícil acesso.

Numa linha de pensamento próxima a *Vídeo Poesia – Poesia Visua*, se encontra o trabalho *Nome*, de Arnaldo Antunes, que também se funda sobre processos da hibridização de linguagens e pela postura questionadora acerca de conceitos e idéias predeterminadas, como, por exemplo, em “Pessoa” – um videopoema alicerçado no desencontro de leituras, pois é marcado pela rasura do texto que atravessa a tela pela leitura morfológica e sintática feita, ao invés da convencional. Acompanham essa tendência “Nome não”, “Não tem que”, “Diferente”, dentre outros.

Esses processos de experimentação são possibilitados porque há sempre uma abertura da arte, em geral, e da poesia, especificamente, para se adaptar aos novos formatos de linguagem de cada época. De um modo ou de outro, se se reflete bem sobre questões estéticas, percebe-se que o que muda de uma época para a outra são as ferramentas disponíveis, pois a poesia, desde o seu nascimento, sempre esteve aberta a diversas formas de experimentação com a linguagem. Desde a Grécia antiga, o verbal é explorado com intuito de pesquisa em visualidade como nos comprovam os poemas do grego Símiias de Rodes, os poemas-labirinto medievais, a projeção lúdica da visualidade barroca nos requintados poemas já permutatórios e, portanto, abertos a várias leituras até chegar ao auspicioso Mallarmé e seus sucessores do século XX, tais como as vanguardas de início do século XX, Apollinaire e E.E. Cummings, Maiakovski, a Poesia Concreta, o Poema Concreto, dentre outros igualmente importantes.

O que se tem hoje, quando se pensa em poesia nos espaços híbridos, mais que simplesmente usar esse novo espaço informacional para a divulgação de textos poéticos, trata-se de propor trabalhos que explorem as características próprias desse meio tais como, o formato hipermidiático, a questão da linguagem heterogênea, a interatividade.

² www.ociocriativo.com.br/meloecastro

³ Esse trabalho não é mais acessível porque após a transmissão num programa de informação literária foi destruído pela RTP – Cf. MELO e CASTRO. *Arte dos Meios e High tech*, p. 64.

⁴ Trata-se de um experimento composto por trabalhos produzidos no Laboratório de Sistemas Integráveis (LSI) do Departamento de Engenharia Eletrônica da Escola Politécnica da USP e objeto de tese de doutorado de Ricardo Araújo na Faculdade de Letras da USP (1996).

Portanto, a primeira condição para o trabalho com poesia digital é a abertura à hibridização de linguagens e meios – lançar mão da convergência de mídias é um caminho que muitos poetas buscam atualmente.

Vera Casa Nova utiliza o termo fricções para falar de um entre-lugar do cinema com a literatura – essas duas artes permanecem com suas características próprias, mas se friccionam gerando faíscas, objetos híbridos. A qual das duas artes pertenceria a fagulha surgida não é possível saber. Não se trata só de literatura nem só de cinema, mas um pouco dos dois ao mesmo tempo, não havendo um lugar específico a ser ocupado por objetos oriundos do ato de friccionar-se.

Por isso, “fazer cinema, fazer literatura estaria, assim, na vertigem de um pensamento semiográfico; suportes diferentes de escritura que se suplementam e cujas conseqüências se multiplicam”. Dessa forma, os suportes escolhidos constroem “formas e estilos através da mutação dos seus instrumentos, ou seja, quando as rupturas da discursividade acontecem” (CASA NOVA, 2001, p. 73).

Aplicando esse pensamento à poesia digital, percebe-se que a ciberpoesia abrange uma produção que ultrapassa as barreiras disciplinares; trata-se de experimentos que não se encaixam mais no conceito convencional de literatura, mas também não podem ser tratados como apenas cinema ou vídeo. Tem-se uma poesia cada vez mais imantada do digital e que não se manifesta com os pré-requisitos literários de gêneros e regras de composição. São objetos do não-lugar e que contam com a convergência de fatores os mais diversos para acontecer, tais como, além de cinema e literatura, programação de softwares, diversos tipos de edição sonora, animação, recursos 3D e, em vários casos, até mesmo da participação de *games*; há uma preocupação com a fusão de sistemas semióticos, busca da hipertextualidade, o poema podendo surgir de equações matemáticas. Como afirma Santaella, “a técnica agora não diz mais respeito à manipulação de materiais, mas à manipulação de tecnologia” (2005, p.61).

Esses processos das fricções se operam num espaço micro, pois se trata do atrito, momento singular em que o instante de conexão de desconexão entre diferentes artes, faz surgir o já citado objeto híbrido. Por outro lado, é possível observar um espaço macro em que se podem vislumbrar a concorrência de fatores mais abrangentes, as mídias e suas linguagens, considerando-as para além das conotações pejorativas da indústria do entretenimento. Em outras palavras, através do encontro entre mídias, as suas respectivas linguagens se aproximam permitindo as fricções responsáveis pelo surgimento do objeto híbrido. Portanto, não há dúvidas: falar de experimentalismos em poesia atualmente é falar de relações entre diversidades, sobretudo em se tratando da era do digital e do ciberespaço.

O espaço cívrido, através da multiplicidade de linguagens que se entrecruzam, além de outros fatores como as comunidades virtuais e da inteligência coletiva, muda o comportamento humano e altera formas de apreensão de objetos estéticos. É nesse esteira que a poesia digital precisa ser pensada.

Poesia digital – interfaces

Como se pode perceber na epígrafe deste estudo, construir relações no espaço cívrido, no ciberespaço significa, como já supracitado, construir e participar de um outro mundo. Se a realidade em que se vive, nesse espaço, mescla de real com virtual (espaços que se atravessam), é diferente, a linguagem que funda a poesia desse espaço também deve ser. Um elemento importante para que se consiga explorar o que há de intrínseco ao meio digital é a interface – desde os primeiros modelos de interface física mais arrojada de Douglas Engelbart, Alan e Steve Jobs - GUI (graphic users interface), as interfaces

gráficas até chegar àquelas inteligentes ou naturais. Nessa esteira, reconhece-se um caminho de pesquisa delineado pela necessidade de fazer com que a distância na relação entre máquina e usuário fosse diminuída para que as possibilidades de interação fossem se expandindo. A idéia buscada hoje é que as interfaces fiquem cada vez mais invisíveis para que não haja distância entre usuário e informação. É a computação pervasiva ganhando espaços.

Historicamente, as interfaces já tiveram várias formas, assumindo-se como física, gráfica e cognitiva, esta última conhecida como natural ou inteligente. Interface de usuário, ponto de contato para o intercâmbio entre humanos e máquinas, pode assumir muitas formas. É na interface, a ser usada pelo observador ativo de acordo com as regras do mundo particular de ilusão, que as estruturas de simulação projetadas para comunicação encontram-se com os sentidos humanos. (GRAU, 2007, 220, apud CLEOMAR, 2008).

No seu sentido mais convencional, a interface é entendida como uma superfície que faz a mediação entre o leitor e o texto possibilitando sua recepção. “Para Poster (1995: 20-21, apud SANTAELLA, 2003, p. 91), uma interface está entre o humano e o maquínico, uma espécie de membrana, dividindo e ao mesmo tempo conectando dois mundos que estão alheios, mas também dependentes um do outro”

Essa visão, dada a sua propriedade dicotômica, é uma membrana, uma película com grau limitado de maleabilidade. Por isso, quando um texto é publicado no papel, por exemplo, ou em vídeo (pensando na linguagem convencional desse último), não há possibilidades reais de atuação do receptor, a não ser no nível do imaginário. Como afirma Steven Jonhson,

“Em seu sentido mais simples, a palavra se refere aos softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física”. (JONHSON, 2001, 17)

Diferentemente das idéias dicotômicas, Peter Weibel concebe a interface como uma esponja a ser atravessada dos dois lados, de modo que o sujeito não se encontra mais preso na sua perspectiva de espectador, mas pode ter seu papel constantemente permutado, podendo intervir, em determinados eventos, diretamente no objeto como co-operador, mais que receptor.

Para aprofundamento nessas questões, são interessantes as idéias do filósofo Peter Sloterdijk e sua criação de todo um sistema filosófico que auxilia no entendimento das principais etapas de desenvolvimento do pensamento e das relações humanas, através de metáforas e imagens que compõem sua trilogia *Esferas*. Em sua obra *Esferas III: Espumas*, as análises se voltam para a pós-modernidade, a constituição da imagem de indivíduo, o conceito de subjetividade em meio a estruturas fluidas, multiperspectivistas e heterárquicas. Seu objetivo: destituir as dicotomias cartesianas mente/ matéria, corpo/ alma, sujeito/ objeto, o eu/ o entorno, desconstruindo conceitos fechados acerca da condição humana através da metáfora das espumas, evitada por séculos em nome da ilusão de estabilidade.

A espuma é definida como um tecido de espaços vazios e paredes sutis, esquiva ao contato, pois, ao mínimo roçar, friccionar, abandona e reinventa sua constituição. Nas suas mutações constantes, as fricções entre pequenas bolhas contribuem para a plurissignificação (a poliesferologia) buscada por vários objetos artísticos contemporâneos.

Como afirma Sloterdijk, “por sua forma efêmera, a espuma oferece a oportunidade de observar com os próprios olhos a subversão da substância” (2006, p. 28).

Suas idéias comungam com a série de desconstruções trazidas por Deleuze, Guatarri, Foucault, dentre outros, ficando patente que, para entender as condições da vida humana hoje, é necessário abandonar a postura centralizadora assumida, sobretudo, após a Renascença.

É interessante em Sloterdijk a eleição justamente da imagem do mais frágil (as espumas) para representar a pós-modernidade, não mais o determinado, o formatado pela solidez, mas o inconstante que, mais que ser aceito, precisa ser entendido no que apresenta de auspicioso. A metáfora das espumas é citada desde a antiguidade clássica como possibilitadora de fecundação; basta lembrar as circunstâncias do nascimento de Afrodite com a geração do belo e da sedução – espuma que dá origem. (SLOTERDIJK, 2006, p.45-47). Assuntos como as múltiplas identidades, a eleição de novas perspectivas para enfoque da subjetividade, a sucessão de mudanças ininterruptas e cada vez mais rápidas bem como o descentramento do sujeito podem ser mais bem abordados a partir do sistema trabalhado pelo referido autor.

As pequenas bolhas que formam a espuma vão se movendo, se friccionando e mudando ao menor gesto sobre elas. A interface também deve ser entendida assim, como um espaço para que elementos das ordens mais diversas se choquem provocando mudanças. Como se percebe, existem semelhanças entre a interface pensada por Weibel e aquela deduzida dos apontamentos de Sloterdijk. No seu movimento de constante transformação, essas fricções entre pequenas bolhas acabam contribuindo para a plurissignificação (a poliesferologia) tão buscada em vários objetos artísticos da contemporaneidade. Como afirma Sloterdijk, “Por sua forma efêmera, a espuma oferece a oportunidade de observar com os próprios olhos a subversão da substância” (SLOTERDIJK, 2006, p. 28).

Essas idéias se encontram em consonância com as de Lev Manovich em relação à interface (MANOVICH, 2001). Para ele, no meio digital, a interface deve ser entendida como em um meio sistêmico onde vários agentes podem permutar papéis. Em qualquer interferência feita, pode-se alterar todo o sistema – assim como pode ocorrer nas pequenas bolhas que formam a espuma. Emissor e receptor são ambos agentes do sistema.

Alguns processos

Numa primeira perspectiva de trabalhos, há alguns que permanecem com os procedimentos fundadores do videopoema (animação, sonorização, dentre outros recursos de vídeos) mas com a leitura disponível na internet. Nesse sentido, Ana Maria Uribe, da Argentina, cria alguns experimentos interessantes. “Disciplina”⁵, por exemplo, é uma paródia dos formatos comportamentais fechados em torno da sustentação de hierarquias – letras H em movimento lembrando um pelotão de soldados marchando acompanhados por uma voz *off* que parece ditar ordens. Outros trabalhos interessantes são as séries *Antipoemas* e *Topoemas*. Nos últimos, há a exploração tipográfica e, nos primeiros, o cinético, além dos sons serem lúdicos.

A palavra ganha vibração corporal através do gestual em *Logo Logos Lago Algo, Mar, Barco, Chuva*, de Jorge Luis Antônio e Célia Regina Pinto⁶. É a plasticidade funcionando como elemento de consciência semiótica. Em *Mar*, por exemplo, letras que se

⁵ www.artonline.arq.br/museu/poesiadig.htm

⁶ www.ociocriativo.com.br/lagoalgo/

movimentam repetidamente imitando as ondas do mar. Os trabalhos de Alckimar dos Santos em parceria com Gilberto Prado também se encontram nessa esteira⁷ do gestual que a palavra pode assumir.

Nesses experimentos, ainda fechados à interação, a junção entre verbal e visual já sonhada e sugerida pelos poetas concretos se torna realizada no meio digital quando a performance, instaurada pelo gesto do que há de material concreto no verbal, relaciona-se inegavelmente com o semântico e mesmo com o sensorio. Alguns trabalhos ainda são meramente explorações ilustrativas. Mas há que se pensar que uma boa parte deles foi elaborada ainda numa época primária em termos de soluções tecnológicas. Naqueles de tendência mais concretista, o verbivocovisual salta aos sentidos sensoriais realizando de modo pleno (em vários casos) as maiores aspirações do poetas concretistas.

Numa opção de textos parcialmente abertos, têm-se aqueles que se processam a partir dos cliques do espectador em partes dos experimentos. Numa espécie de entre-lugar do jogo com a atitude *voyeur*, *Palavrador*,⁸ composto por Fernando Aguiar, Álvaro Andrade Garcia, Chico Marinho, Alckimar Luiz dos Santos e Tania Fraga, é ambiente poético imaginário criado numa oficina transdisciplinar que ocorreu no 38º Festival de Inverno da UFMG, em julho de 2006. O espectador pode navegar entre poemas que usam algoritmos de inteligência artificial, voar, através de uma espécie de avatar, num cenário tridimensional imersivo e interativo onde surgem textos, poemas declamados e cenários audiovisuais e textuais, como uma cachoeira de poemas, um labirinto de haicais, entre outros elementos. A navegação é intuitiva em forma de *game*, podendo ser feita com o uso do teclado ou de joystick. O interessante da proposta é a possibilidade de o espectador lidar com o imersivo, visitar ambientes diferentes e ver, de outra perspectiva, a exploração da estética concretista relida no digital. O experimento ganha muito com a exploração da pesquisa em realidade virtual e modelagem 3D, propondo uma abertura de interface poética significativa que traz a imersão como elemento de certa novidade para a poesia.

Interpoesia,⁹ de Philadelpho Menezes e Wilton Azevedo, envolve texto e imagem gráfica e é realizado tendo em vista o modelo hipertextual. O expectador tem acesso à obra através do clique em *links* que o levam às seções do trabalho. O experimento é composto a partir de procedimentos intersignícos e parcialmente interativos numa fusão de gêneros que leva à não linearidade. Num mesmo processo se hibridizam poemas visuais, sonoros, textos teóricos, informações enciclopédicas, ficção e jogo. O que vemos o tempo todo é a evidência do trânsito de signos das mídias digitais. Signos de sistemas semióticos diferentes funcionam quase sempre juntos em *Interpoesia* sendo a proposta do trabalho realmente intermidial. O expectador se depara desde com o susto de ver a imagem de um tigre aparecer abruptamente na tela com um clique no nome do animal que também é o nome do poema até o desafio de um “Lance secreto” no texto narrativo que leva esse nome e que está configurado como um jogo de xadrez.

No *site Aleer*¹⁰, de André Vallias, poema hipertextual criado para fazer parte da exposição *Arte e tecnologia: mediações*, do Instituto Cultural Itaú de São Paulo, 1997, o expectador encontra as palavras *aleer* e *aller* num fundo preto, clica sobre uma das letras e, então, de dobra em dobra, encontra diversos textos, desenhos relacionados aos textos, portas que ele pode acessar para ter novas informações. Ler ou ir são as duas possibilidades dadas ao expectador na primeira página. Dependendo da escolha, ele se depara com uma espécie de mapa ou uma estrutura em forma de diagrama que o leva a outros textos. Há estruturas que vão se modificando com os cliques dados pelo expectador.

⁷ <http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/>

⁸ <http://www.ciclope.art.br/pt/sitio.php>

⁹ MENEZES e AZEVEDO. *Interpoesia*. CD-ROM.

¹⁰ <http://www.refazenda.com.br/aleer>

No *site* de poesia experimental portuguesa,¹¹ há várias recriações interessantes de poemas já publicados em suporte convencional. Fazendo a transcrição de um poema colagem do poeta português António Aragão, “Poemas encontrados”, Rui Torres, Jared Tarbel e Nuno Ferreira criaram uma programação que, através de um sistema de buscas procura as últimas notícias publicadas em um jornal previamente selecionado pelo leitor (Jornal *Público*, de Portugal, *Folha de São Paulo*, *Google News Brasil*, dentre outros) em tempo real, cria o poema colagem que vai agregando, pouco a pouco, palavras de expressões publicadas naquele momento no jornal *add infinitum*. A agregação de ferramentas próprias da internet possibilita uma variação interessante, embora os princípios de composição do texto inicial permaneçam.

Nessa mesma perspectiva – no campo da poesia generativa - há ainda que se ressaltar, o experimento de Pedro Barbosa, *Sintex* gerador automático de textos por meio de comandos do leitor. Esse cria os sintagmas originais e o programa os combina infinitamente. Alguns trabalhos originados disso são *Teoria do Homem Sentado*, do próprio idealizador a título de exemplo e *AlletSator*¹², de Pedro Barbosa e Luis Carlos Petry, ópera quântica e hipermidiática pensada através de roteiros a partir de textos gerados através do *Sintex*. Dessa peça, há também uma versão em formato digital com ambiente 3D para interação – trata-se uma narrativa em rede. O fator interessante dos trabalhos feitos em poesia generativa é o inesperado. As informações de saída do programa podem variar de tal forma a fugir completamente à lógica gramatical, criando situações textuais inusitadas.

De um modo geral, em experimentos generativos como os dois acima citados, não há uma abertura destacável à participação do leitor, uma vez que, como o próprio gênero indica, é a máquina operando as equações para o surgimento do poético, mas a criação e recriação da linguagem poética é interessante. Numa época em que se fala tanto do descentramento do sujeito, a convergência entre algoritmo e fatores poéticos desperta para a necessidade de sairmos de proposições centralizadoras do ego para numa visão de conjunto, abrindo espaço para outras manifestações de linguagens que podem se tornar interessantes.

Defendendo a idéia de que a poesia, para ser considerada digital, necessita operar significativamente com as linguagens do meio computacional, uma dessas possibilidades, embora não seja a única e nem sempre a melhor, é a interação mais aberta para a constituição de objetos que dependem do espectador para acontecer. Nesse sentido, pensa-se em regimes semióticos da ordem do inacabado, do provisório, de critérios, estilos e meios temporários em processos de constante construção e negociação.

Um bom exemplo, nesse caso, é *Poética*¹³, de Gisele Beiguelman – uma investigação sobre leitura e recepção em situações híbridas (pautadas pela interconexão de redes *on* e *off line*), envolvendo uma série de poemas visuais compostos com fontes não-fonéticas e uma tele-intervenção urbana mediada por criações feitas pelo público (Brasil/Alemanha). As mensagens eram produzidas via SMS (mensagem de texto pelo celular), internet fixa e móvel, enviadas pelos participantes de lugares diversos. Depois, eram transcodificadas em imagens e projetadas em painéis eletrônicos situados no trajeto da Galeria Vermelho, nas avenidas Paulista, Consolação e Rebouças em horários de congestionamento de trânsito. Essas imagens eram, também, retransmitidas *on line* por

¹¹ <http://po-ex.net> Trata-se de um projeto de digitalização de poemas experimentais portugueses, bem como de sua transcrição para meio digital através do emprego de recursos de animação, texturas visuais e sonoras, procedimentos hipermidiáticos, dentre outros; uma proposta de conservação de processos históricos bem como de adequação às novas mídias.

¹² <http://po-ex.net/allletsator/>

¹³ www.desvirtual.com/giselle

webcams (celulares, *palms*, computadores) e, às vezes, reproduzidas em *ploters* e outros. Mescla de participação de espectadores e programação, trata-se de um experimento que já se inicia como arte da convergência de mídias, o que contribuía para o caráter híbrido desde o início do experimento. Eram objetos resultados da intervenção da máquina sobre a ação humana com fins estéticos. Além disso, esse experimento joga com a questão do trabalho com a poesia em meios móveis e, em meio ao cotidiano das pessoas, se estabelece como uma poética híbrida e que só se efetiva como projeto do meio digital. Sua existência dependeu da participação dos espectadores com quem Beiguelman “dividiu” a autoria.

Silvia Laurentz também apresenta trabalhos interessantes na linha de investigação da poesia em meios digitais como, por exemplo, trabalhos nos quais o observador contribui para a composição textual numa mediação com a máquina para a criação do poético, como em *Móbile 3* (2003)¹⁴ e *Community of Words* (2005)¹⁵. São trabalhos que unem as capacidades de aleatoriedade da programação com a participação do observador.

Uma das alternativas buscadas recentemente para aliar pesquisa em interface e abertura às características inerentes ao digital é a associação da poesia com o jogo.

Jim Andrews, em “Astreroids”, constrói um jogo poético com 216 níveis de dificuldades. O jogador move seu texto através de uma palavra-avator de cor vermelha (que pode ser escolhida pelo próprio jogador) atirando contra palavras-conceito (através do teclado do computador) ou outras construídas por ele mesmo. O jogo é acompanhado por uma trilha sonora e, como afirma Andrews, “quando o jogo é bem jogado, o áudio pode ser normalmente ouvido como uma espécie de poesia sonora pontuada, em diversos “pontos”, com explosões de poesia” o que “ajuda muito manter um contato sinestésico com o jogador”. (ANDREWS, 2002). Ao final, o jogador-leitor pode editar o texto formado pelas palavras com as quais se deparou durante o processo e deixar registrado no site. A idéia de Andrews era possibilitar a interação entre participantes numa plataforma mais aberta, o que seria muito interessante, pois abriria outras perspectivas de construção, o que parece ainda não ter sido possível.

A questão da interatividade

Perfazendo uma espécie de trajetória pelas possibilidades desenvolvidas atualmente pela poesia digital, percebe-se uma constante investigação de mecanismos que abrem o texto à maior participação do expectador, mesmo quando de trata da reconfiguração de textos anteriores, como no site de poesia experimental portuguesa.

O ciberpoema, ao abolir a totalidade, explode, desde o interior, as categorias estéticas tradicionais. Nele, o abandono da noção de totalidade arrasta consigo o princípio da representação. Aí, a relação com a tradição é muito tênue, as categorias tradicionais mostram-se impotentes para descrever ou analisar a sua especificidade. Enquanto objetos, o poema visual e o ciberpoema possuem uma temporalidade própria. (CAPPARELLI, 2000, p 122)

O texto aberto ao devir sempre foi aspiração de muitos poetas. O próprio Mallarmé, já citado, planejava um texto que pudesse contar com a colaboração de seus leitores para ser construído. Nessa perspectiva, de autor, passa-se a falar no que Pierre Lévy denomina engenheiros de mundo – aqueles que criaram a *www* interfaces que “nos permitem navegar na Web”. Ao invés de autor, fala-se em intérprete. Como afirma Cláudia Giannet,

¹⁴ <http://www.arteria8.net>

¹⁵ <http://www.e-gallery.com.br/cp>

em resumo, a interação com base na interface humano-máquina marca, de um lado, uma mudança qualitativa das formas de comunicação pelo emprego dos meios tecnológicos, que incide na reconsideração do fator temporal (tempo real, tempo simulado, tempo híbrido), na ênfase na participação intuitiva mediante a visualização e a percepção sensorial da informação digital, na geração de efeitos de imersão e translocalidade, e na necessidade da tradução de processos codificados. Por outro lado, dá testemunho da transformação da cultura baseada na escritura, nas estruturas narrativas logocêntricas e nos contextos reais, em uma cultura 'digital' orientada para o visual, sensorial, retroativo, não-linear e virtual. (GIANNET, 2009, 122)

Porém, a interatividade por si só não deve ser o primeiro critério para avaliar a qualidade dos experimentos. Os poemas digitais não precisam ser sempre interativos sob o prejuízo de perderem em nível de profundidade semiótica. Há que se pensar, prioritariamente, no projeto estético que os sustenta. Há trabalhos em que a participação do observador é acessório – na verdade, o texto seria melhor sem essa abertura. O simples clicar não é, necessariamente, interagir.

Ainda há muito a ser feito no campo da poesia em meio digital, mas, pelas experiências já realizadas e pelo que se pode vislumbrar atualmente, é possível perceber potencialidades trazidas pela convergência de fatores, linguagens e mídias numa relação homem – mundo – máquina, já defendida por Júlio Plaza. Há que se propor experimentos coerentes com o modelo hipertextual e intersígnico hibridizando possibilidades visuais, sonoras, textos teóricos, informações enciclopédicas, ficção e jogo, dentre outros.

Como é possível constatar, o poema digital deve ser entendido, realmente, como um objeto do não-lugar. Mais que responder a perguntas que questionam o teor literário de experimentos dessa natureza, o importante é perceber as mudanças que têm sido operadas por esse fazer estético não só na literatura, mas também em outras artes. Não parece coerente aplicar epistemologias antigas a linguagens novas.

Por fim, é possível perceber que o que define, de certo modo, a natureza de um determinado experimento em poesia digital é a interface que, quando bem resolvida, independente de que o trabalho se abra ou não à interação, leva a poesia a patamares antes apenas habitados por sonhos de poetas e artistas em geral.

Referências bibliográficas

ANDREWS, Jim. **Jogos , poesia , arte , jogar & arteroids 2.03**. Disponível em <http://www.arteonline.arq.br/museu/poesiadig.htm#> Acesso: 20 mai. 2008.

ANTÔNIO, Jorge Luiz. A traduções na poesia digital. In LEÃO, Lúcia. **O Chip e o Caleidoscópio**. São Paulo: 2003, Senac. p. 313-329.

ANTUNES, Arnaldo. Entrevista. **Revista CULT**: revista brasileira de literatura. São Paulo, n.4, nov., 1997, p. 07-13.

_____. **Nome**. São Paulo: BMG Ariola Discos, 1993. (Livro, DVD e CD)

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

ARAÚJO, Ricardo. **Poesia Visual - Vídeo Poesia**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

CAPPARELLI, Sérgio. Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia. In **9º Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação – COMPÓS**. Porto Alegre, PUCRS/ FAMECOS, maio / junho 2000.

CASA NOVA, Vera. Fricções. **Aletria**: revista de estudos em literatura. Belo Horizonte, n.08, p. 72-76. Centro de Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, 2001.

_____. **Fricções**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

ROCHA, Cleomar. Estéticas tecnológicas e interfaces computacionais. In **7º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte**. Brasília, UNB, outubro 2008.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997

_____. **Arte e vida no século XXI**. São Paulo: Unesp, 2003.

FERREIRA, Ana Paula. **Videopoesia**: Uma poética da Intersemiose. 2001-2003. 252f. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). FALE Faculdade de Letras UFMG, Belo Horizonte, 2003.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GIANNETTI, Claudia. **Ars Telemática**. Lisboa: Relógio D'água, 1998

_____. **Estética Digital**: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HILLIS, Ken. **Digital sensations**. Space, identity and embodiment in virtual reality. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Como o computador transforma nossas maneiras de criar e comunicar. Trad. Maria Luiza X. de A. Broges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEÃO, Lúcia. **O chip e o caleidoscópio**. São Paulo: Senac, 2005.

LEMOS André. **Cibercultura e Mobilidade**: a Era da Conexão.

<http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>

Publicado em: outubro/novembro 2004. Acessado em: 20/11/2006.

_____. **Cibercultura:** Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Arte Mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

MANOVICH, L. **The Language of New Media.** Cambridge, Mass, MIT Press, 2001.

MENEZES, Philadelpho e AZEVEDO, Wilton. **Interpoesia.** São Paulo: EPE (Estúdio de Poesia Experimental), Programa de Pós-Graduação em Semiótica – PUC-SP. CD ROM.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck.** Tradução Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzzol. São Paulo: Itáu Cultural, 2003;

PRADO, Gilberto. **Arte telemática** : dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

PRADO, Gilberto. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI:** a humanização das tecnologias. São Paulo: Unesp, 1997, p. 295-302.

RYAN, Marie-Laure. **Cyberspace, textuality: Computer technology and literary theory.** Bloomington: Indiana University Press, 1999.

SANTAELA, Lúcia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo, Paulus, 2007.

SLOTTERJIK, Peter. **Esferas III: espumas.** Tradução de Isidoro Reguera. Madri, Siruela, 2006.

Weibel, Peter. **LA IMAGEN INTELIGENTE: ¿NEUROKINEMA O CINEMA CUÁNTICO?** Disponível em http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/referencias/doc2/document_viewm

Sites

www.ociocriativo.com.br/meloecastro
www.arteonline.arq.br/museu/poesiadig.htm
www.ociocriativo.com.br/lagoalgo/
<http://www.literaturabrasileira.ufsc.br/>
<http://www.ciclope.art.br/pt/sitio.php>
<http://www.refazenda.com.br/aleer>
<http://po-ex.net>
<http://po-ex.net/alletsator/>
www.desvirtual.com/giselle
<http://www.arteria8.net>
<http://www.e-gallery.com.br/cp>

citar Florbela